MENSILE - ANNO III - N. 22

SPECIAL PROGRAM

CBM 64
SPECTRUM 48 K

20 GIOCHI



FAST LOADING "BITURBO"

A TUTTO GIOCO

Potrebbe essere questo titolo il succo di questo succosissimo (sic! anzi suc!) numero di Special Program. Infatti abbiamo stivato nelle nostre 32 pagine di rivista il meglio degli ultimi giochi. C'è quello su Mask, un po' pauroso ma sempre giocabilissimo. C'è un po' di sport con le Olimpiadi invernali. Ci sono gli "sporchissimi" trucchi per vincere ad alcuni tra i più famosi giochi. Ci sobo un paio di giochi di guerra (a proposito, non dimenticatevi di comprare War Games N. 2). C'è infine lo strepitoso Enigma force, il seguito di Shadowfire. Per i maniaci del Commodore abbiamo invece inserito le schede dei nuovi Pc compatibili Ibm.

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

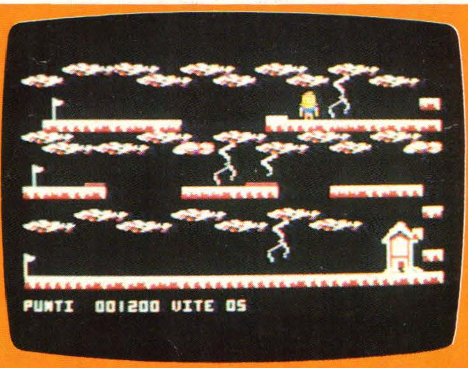


CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

BINGO



CBM 64

La terra è stata sovrastata da un anomalo campo elettrico che, modificando le condizioni atmosferiche e climatiche naturali, ha portato terribili tempeste, gelo e neve ovunque. L'unico modo per salvare i terrestri prima che finiscano le provviste o periscano congelati consiste nel riuscire ad attivare il generatore solare che riesce a contrastare questo campo.
Il povero Bingo è stato prescelto per portare a termine questo compito e tu dovrai aiutarlo ad alzare tutti gli interruttori che attiveranno il generatore. Per salire da un piano all'altro dovrai saltare sui piedistalli che ti permetteranno di arrivare al livello superiore. In alcuni casi, saltando sui piedistalli, potrai attivare delle scalette che ti aiuteranno a superare dei baratri su uno stesso livello. Unico tuo ostacolo saranno le saette che ti inceneriscono all'istante. Ricordati però che attivati tutti gli interruttori dovrai alla fine azionare l'interruttore generale per passare allo schema successivo. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 1	
F7	inizio gioco
F1	pausa on/off

KING KUNG FU



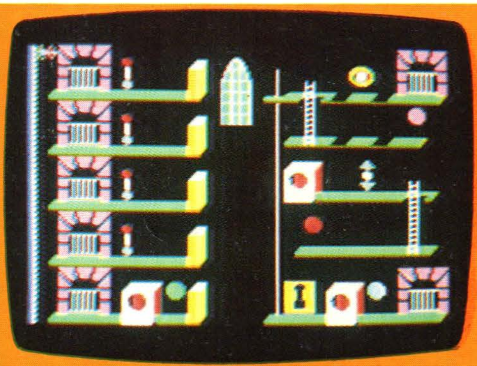
SPECTRUM

Il Kung-Fu trova in questo gioco un altro dei momenti migliori. Avete la possibilità di effettuare ben 16 posizioni d'attacco e di difesa combinando l'azione della tastiera e del joystick. Lo scopo del gioco è avanzare dalla cintura gialla sino alla nera attraverso otto livelli (Dan) e diventare così un maestro di Kung-Fu. Potete giocare da solo contro il computer o in due.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR	
K	tastiera
J	joystick Kempston
S	joystick Sinclair
C	tasti cursori + joystick (un solo gioc.)
1/2	scelta giocatori

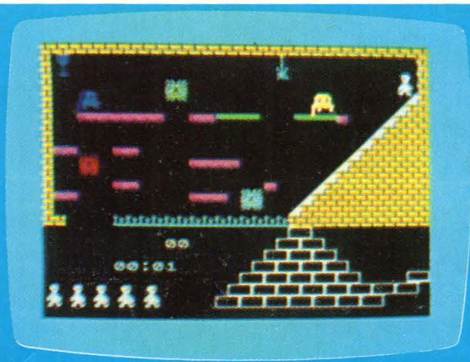
DOUBLE



CBM 64

Le vacanze si avvicinano e tra pochi mesi ci troveremo nei luoghi di villeggiatura a trascorrere delle tranquille vacanze. Ma per chi è invece in cerca dell'avventura e del nuovo, ecco quello che vi potrebbe capitare se affascinati da un misterioso depliants deciderete di andare a visitare un castello della Scozia. Varcata la soglia ecco che il portone vi si richiuderà alle spalle e potrete uscire dal maniero solo dopo averne trovato una nuova uscita. Nei bui corridoi del castello si nascondono fantasmi, mostri e robot-guardiani, capaci di incenerirti all'istante. Dovrai anche fare attenzione ai trabocchetti e alle macchine lanciasaette, che potrai però neutralizzare premendo il giusto bottone. Dalla tua parte avrai solo dei telespettatori che ti porteranno nella zona di colore prescelta.

THE PYRAMID



SPECTRUM

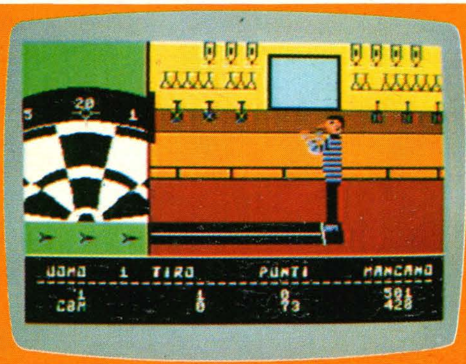
Devi guidare Franco, il personaggio lungo i pericoli delle stanze della piramide.
Una iscrizione ti guiderà nel recupero dei tesori nascosti. Solo la tua abilità potrà aiutarti dagli esseri che popolano questa piramide.
Raccolti tutti i tesori ritorna alla entrata della piramide.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 e 2	
fuoco joystick porta 1	1 giocatore
fuoco joystick porta 2	2 giocatori

TASTI:	
A	sinistra
S	destra
SPAZIO	FUOCO
OPPURE RIDEFINIBILI:	
CAPS + 1	reset gioco
P	pausa
S	inizio

FRECCETTE



CBM 64

Il gioco delle freccette da noi non è molto diffuso, se avete invece avuto l'occasione di entrare in un pub scozzese o della Cornovaglia avrete senz'altro scoperto come questo 'sport' appassioni un numeroso pubblico e come sia molto utile per trascorrere delle ore divertenti tra amici. Ecco quindi che anche con il vostro CBM-64 o con un vostro amico potrete cimentarVi in appassionanti gare all'ultimo sangue. Il gioco prevede 3 manche e vince naturalmente il giocatore che ha totalizzato il massimo punteggio. Prima di tirare il dardo dovrete ricordarVi di centrare, usando la leva giusta della joystick, il punto da colpire e premere il bottone di fuoco per lanciare, ma solo quando il braccio è in avanti. Provate e riprovate perchè diventare campioni non è difficile.

SHADE - 3D



SPECTRUM

Una pazza corsa attraverso i pianeti del Mondo per salvare la galassia dall'attacco degli Outsiders, una famiglia bellicosa di nemici del Mondo che si sono raggruppati attorno a 5 stelle nella Nuvola di Magellano. Sul modulo spaziale avete l'occasione di dar prova di mira eccezionale e soprattutto di sangue freddo mentre sul display appaiono le figure geometriche delle astronavi dei vostri nemici mortali.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR	
Q/A	alto/basso
O/P	destra/sinistra
SPACE	fuoco
Z/X	decelera/accelera
D	hangar

ICELAND



CBM 64

Nella Terra dei Ghiacci il piccolo Dio della Primavera è stato rapito dal perfido mago Worobitz che, a causa della sua innata cattiveria, non vuole che in quella sperduta terra i colori della primavera risvegliano la natura. La dea dell'estate si assume allora il compito di andare in cerca del piccolo e di portarlo in salvo. Aiuta la dolce fanciulla a girare per le varie località dove potrebbe essere stato rinchiuso il dio, ricordandoti di recuperare tutte le chiavi che ti serviranno o per uscire dal castello o, giunto alla tua meta, per aprire le porte della cella. Non dimenticare che il mago ha disseminato ovunque dei cattivissimi Zombi che, se riusciranno a prenderti, ti uccideranno e che se acchiapperai il cagnolino avrai una vita in omaggio.

OUT DOOR 2



SPECTRUM

75 nuovi schemi per il platform-game più complicato al mondo.
Entusiasmanti pericoli accompagnano il nostro eroe nel recupero delle tavole di oro sparse per tutti gli schemi.
Riuscirai mai a terminare il gioco?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

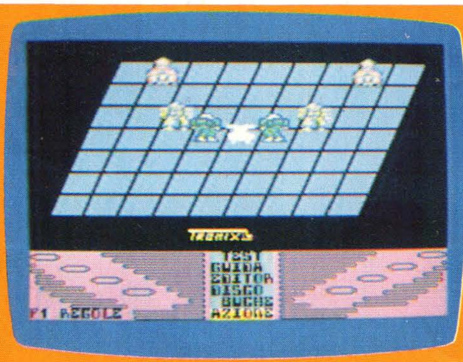
F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa

JOYSTICK AGF - KEMPSTON - SINCLAIR

TASTI:

Q	alto
Z	basso
I	sinistra
P	destra
N	fuoco

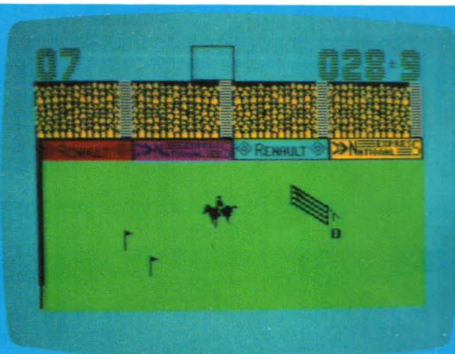
TRONIX



CBM 64

Il gioco degli scacchi appassiona senz'altro molti di Voi e quanti, soprattutto nelle noiose giornate piovose, hanno trascorso ore divertenti giocando una partita con degli amici. Ecco però che questa volta abbiamo voluto creare un gioco simile agli scacchi, ma sostanzialmente diverso. All'inizio di ogni partita dovrete assegnare a ciascun pezzo le mosse da compiere e provvedere alla sistemazione della scacchiera, se ad esempio mettere delle caselle-trappola bucate, nel quale i pezzi cadranno rovinosamente. Ed ora a Voi mettere a frutto il vostro genio e la Vostra inventiva per creare delle nuove ed emozionanti azioni.

HORCE RACE



SPECTRUM

Piazza di Siena: belle donne, cavalli e ostacoli. Il solito fantastico cocktail di belle cose che rivive sul vostro Spectrum. Dovete completare nel minor tempo possibile un lungo percorso ad ostacoli stando ben attenti a non far cadere nessuna barriera con le zampe del vostro cavallo. Potete giocare da soli o in diversi. Per tutti comunque la difficltà è uguale. Dovete dare un occhio alla mappa del percorso e alla freccia che indica l'inclinazione del prossimo ostacolo. Vi potete muovere in 12 direzioni e sta a voi scoprire l'angolo giusto per saltare e vincere la gara.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	istruzioni
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - AGF

tasti ridefinibili dal giocatore
scelta fra 1 e 8 giocatori

ASTRA



CBM 64

L'imperatore di Zxxary si è messo in testa che deve diventare l'unico assoluto sovrano della nostra galassia. Dopo aver sconfitto numerosi altri pianeti, anche alla base terrestre sulla luna è stata attaccata dalle forze aliene Zxxariane che tentano così di diminuire la difesa della terra, per riuscire ad invadere in un successivo attacco a breve scadenza il tuo pianeta. A bordo della tua navetta astro-spaziale cerchi, come molti altri, di difendere strenuamente lo spazio aereo che ti è stato assegnato. Ma intanto i tuoi nemici avanzano rabbiosamente e le difficoltà per te aumenteranno di minuto in minuto. Riuscirai usando la tua abilità e la prontezza di riflessi a tua disposizione a sconfiggere gli alieni, salvando così la Terra se usare i missili teleguidati, più lenti ma più precisi, o i missili liberi più veloci.

TENNIS TAVOLO



SPECTRUM

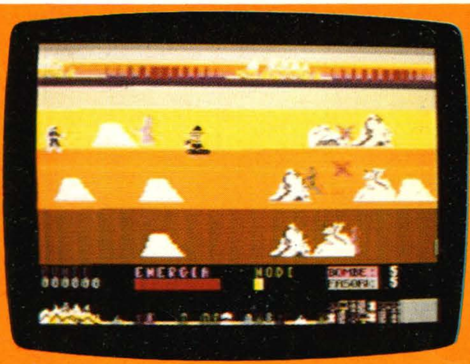
Chi non conosce il ping pong? Evitiamo quindi di darvi le spiegazioni del gioco ma vi ricordiamo che una partita sullo Spectrum va agli 11 punti e che sullo schermo tra una schiacciata e un servizio troverete l'indicatore del fatto se la vostra palla è finita dentro o fuori, dei punti, del livello di gioco, del tempo che avete per servire, del numero dei giocatori e dei punti fatti. Pronti a servire?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
F1	inizio gioco
F3	scelta missili

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR	
ENTER	servizio
X	rovescio
H	smash
N	taglio
B	dritto
0	tasti ridefinibili

WALKER

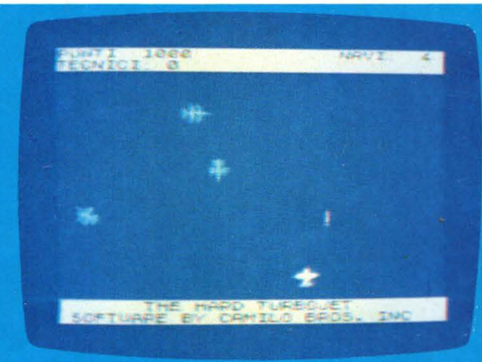


CBM 64

A causa di un difetto nell'impianto di combustione una navetta è esplosa disseminando ovunque il prezioso contenuto di lingotti, che stava portando dalla banca centrale del pianeta Astrad a quella di Hongarol. Il tuo compito è di percorrere tutta la superficie del pianeta alla ricerca del tesoro perduto e riportarlo alla tua base. Ricorda che sul pianeta Hongarol le difficoltà ed i pericoli sono numerosi, dovrai quindi fare molta attenzione e guardarti da tutti. Potrai variare la velocità del tuo passo, ma più veloce camminerai e più perderai vigore. Per liberarti dai tuoi nemici avrai a disposizione due tipi di bombe, la bomba del tempo che però di porta indietro nel tuo cammino e le bombe flash, che ti renderanno immune per un certo periodo di tempo. Raccogli tutto quello che riesci a portare, perché qua e là troverai anche dei rifornimenti energetici che ti rimetteranno in sesto.

JOYSTICK PORTA 2	
F1	livello
SPAZIO	bombe flash
F7	bombe a tempo

TURBO JET



SPECTRUM

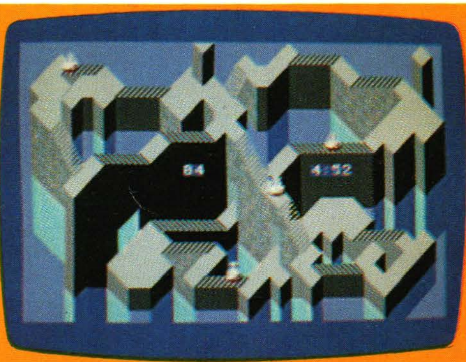
Sei alla guida dek tuo turbojet ma nel tuo volo sei ostacolato da aerei nemici, difenditi sparando a tutti. Attento a non cadere in mare!

TASTI

JOYSTICK: KEMPSTON - AGF - SINCLAIR

TASTI:	
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco
G	gioco

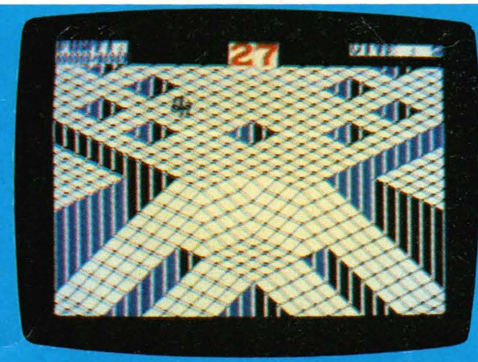
ECTOPLASMS



CBM 64

Come gli uomini possono essere afflitti da sdoppiamento della personalità, anche questo fantasmino, a causa di uno stranissimo fenomeno, è stato diviso in 4 esseri uguali che tu manovrerai per mezzo della tua joystick contemporaneamente. Negli schemi dispari tu dovrai guidare i tuoi amici per le mura del castello facendo balzi paurosi in modo da far sì che tutti e 4 incontrandosi diventino uno solo per poter entrare nello specchio. Una volta che il tuo amico sarà entrato dovrai compiere le stesse azioni, ma al contrario, facendolo cioè ridividere per uscire singolarmente dall'altra parte dello specchio. A questo punto lo schema del gioco si ripete identico, ma con una sola differenza, qua e là troverai degli animaletti che cercheranno di ostacolarti nel tuo compito e così via. Ricorda che potrai scegliere tra 4 livelli di difficoltà.

LASER SCOPE



SPECTRUM

Siete praticamente al centro di un gigantesco giroscopio e il mondo ruota attorno a voi in tre dimensioni. Manovrate il giroscopio ogni volta che toccate il bottone del fuoco del joystick. Cinque le difficoltà che troverete sul vostro cammino e sette le vite concessevi. Avrete a che fare con magneti, lenti di Fresnel. Tutto per farvi perdere la testa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2	
1-2	scelta giocatori
1-4	scelta livello
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR	
Q	alto
Z	basso
I	sinistra
P	destra
O	uscire dal gioco

CANNON BALL



CBM 64

Dappertutto viene pubblicizzata la Cannonball, la più famosa delle corse automobilistiche fuori circuito che viene corsa fra una o più città su un terreno senza regole. Anche voi potrete infatti manovrare la vostra automobile nel traffico più caotico e alla massima velocità, battagliando contro le condizioni della strada e del tempo spesso inclementi, facendo molta attenzione al radar della polizia stradale e soprattutto a portare il vostro nome in cima alla classifica. Avrete a disposizione le marce che dovrete usare attentamente se non vorrete fondere il vostro motore e per accellerare potrete premere il bottone della joystick. All'inizio prima della partenza, dopo aver stabilito il percorso dovrete selezionare l'ora di partenza, poi dovrete osservare sul monitor il luogo di destinazione, le condizioni della strada e del tempo. Dovrete anche fare attenzione all'indicatore della benzina, per non rimanere a secco, potrete infatti fare rifornimento solo ogni 100 Km., e al tempo massimo a vostra disposizione per portare a termine una tappa. Quando sarete arrivati alla meta potrete vedere il vostro nome e la posizione in classifica sperando siate il migliore.

JOYSTICK PORTA 1

1-8	scelta percorso
F5	sistemazione orologio
BOTTONE JOY + SPAZIO	pausa
FUOCO	inizio gioco

HARD COMMANDER



SPECTRUM

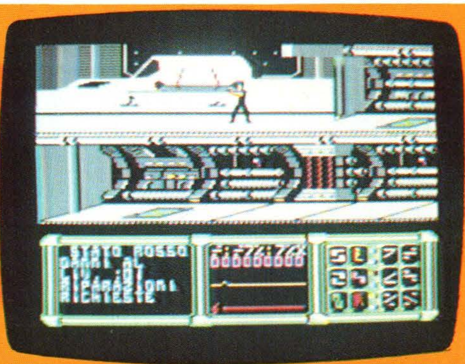
Siete catapultati nel mezzo delle linee nemiche e con il solo ausilio del vostro fantastico mitragliatore dovete vender cara la pelle. Dovrete superare indenni le garitte dei nemici e arrivare al forte dove sono tenuti prigionieri i vostri commilitoni. Un po' di coraggio e anche una buona dose di fortuna sono indispensabili per riportare a casa la pelle e gli amici. Attenzione a non finire la vostra scorta di granate. Istruzioni complete nel programma.

TASTI

JOYSTICK KEMPSTON

tasti ridefinibili

INTRUDER



CBM 64

Gli alieni del pianeta Reptilia sono finiti sulla Terra e hanno schiavizzato la popolazione. La libertà del genere umano dipende da te, che sei stato prescelto per andare a bordo dell'astronave madre, piazzare gli esplosivi in punti chiave e distruggerla. Ma il comandante alieno ha ordinato alla sicurezza di catturarti e annientarti e dovrai quindi vedertela con 4 tipi di robot: i guardiani, i pulitori, i tecnici della manutenzione e i robot della sicurezza che colpiscono per uccidere. Se incidentalmente tocchi un robot questo ti farà prendere la scossa, anche se non rimarrai ucciso, e le tue condizioni di salute vengono segnalate sul monitor. I punti chiave dove piazzare gli esplosivi sono: il serbatoio dell'acqua, il computer centrale, l'impianto di condizionamento e il reattore e l'hangar. Dovrai anche cercare nei laboratori le parti della formula per una polvere letale agli alieni. Il computer di bordo è la chiave del successo della missione e contiene le locazioni delle varie parti della nave, viene anche usato per aprire le porte e per ricaricare il laser. La nave è organizzata in 5 livelli accessibili dalle porte laterali, ma solo dopo aver trovato il codice segnato di accesso.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

FUTURO



SPECTRUM

Se avete visto il film famoso cui si ispira questo riconoscibilissimo gioco non avete bisogno di leggere le istruzioni. Per gli altri ricordiamo che un ragazzo torna indietro nel tempo e deve far in modo che i suoi futuri genitori si incontrino. Deve pertanto prendere i genitori e raccogliere i quattro oggetti che li faranno innamorare (una chitarra, un poema d'amore, uno strano oggetto e una tazza di caffè). I progressi compiuti si vedono dalle due fotografie che appaiono ai lati dello schermo: vanno completate.

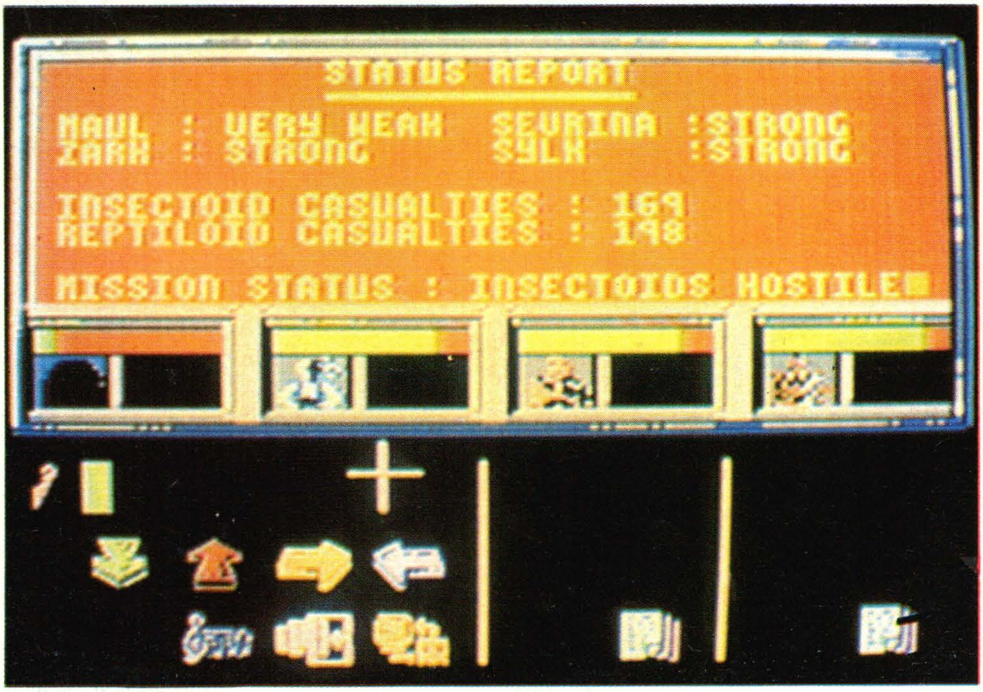
TASTI

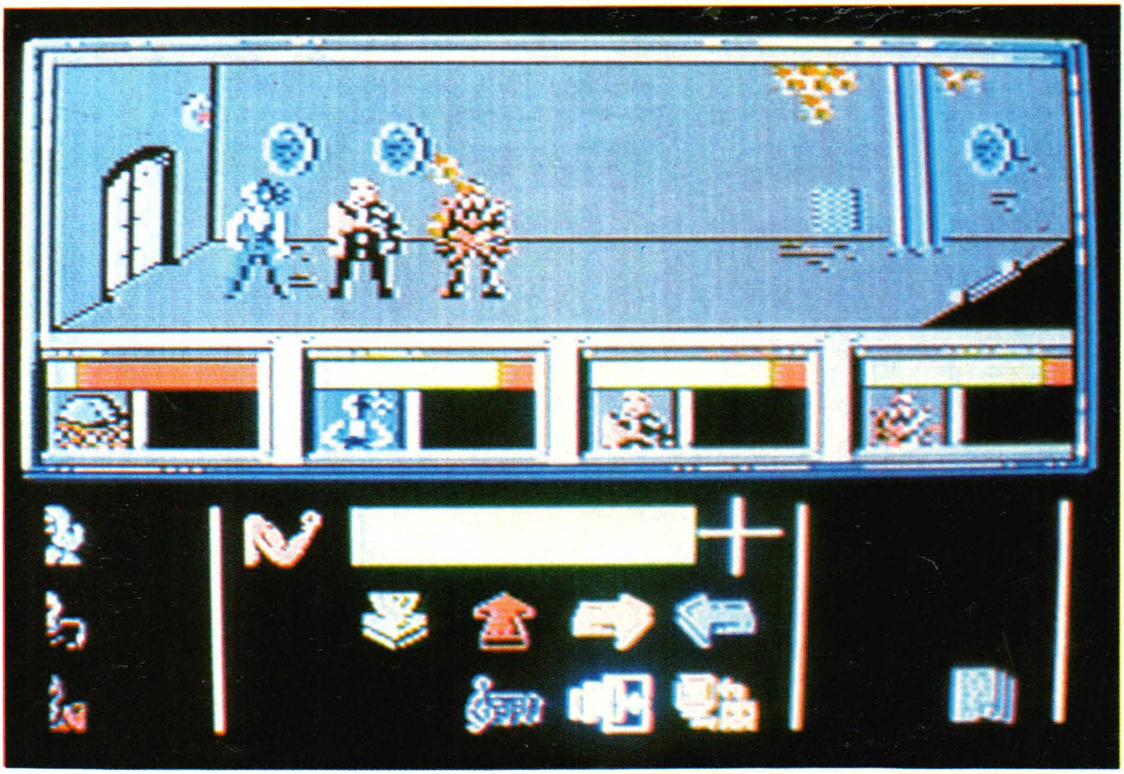
JOYSTICK KEMPSTON

tasti cursori + 0

ENIGMA FORCE

Diciamolo subito chiaro e tondo: **Enigma Force** è un gioco superbo. I programmatori della Denton Designs, che avevano già creato per la Beyond lo straordinario **Shadowfire**, hanno colpito ancora. **Enigma Force** non è però meramente il seguito di **Shadowfire**, ma una pietra miliare nella storia dei videogiochi.
Si potrebbe definire stenograficamente **Enigma Force** uno **Shadowfire** animato. Di **Shadowfire** è rimasto l'originale sistema che permette di immettere i comandi impiegando una varietà di simboli grafici (icone), solo che in questo caso, invece di dover andare avanti e indietro tra un menu e l'altro, tutti i comandi sono accessibili in un unico menu nella metà inferiore dello schermo. In realtà le opzioni sono tante che l'intero menu non può essere contenuto in quest'area, ma se si desidera avere accesso a un'opzione fuori schermo basta semplicemente portare il cursore sul margine dello schermo, e il menu scrolla. Fantastico.
La grossa differenza sta nel fatto che gli ordini che immettete vengono eseguiti sotto i vostri occhi da dei personaggi animati, nella metà superiore del display. Per fare un esempio, selezionando l'immagine che significa «raccogliere» e facendola seguire dal simbolo di uno degli oggetti contenuti nello schermo in corso, il personaggio da voi controllato raggiungerà quell'oggetto e lo raccoglierà. Selezio-

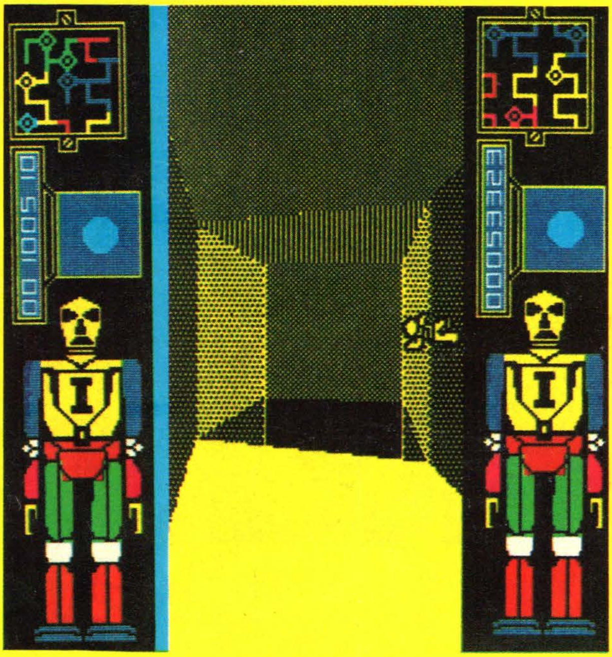




nando la freccia che significa «spostarsi ad est», il personaggio attraverserà una porta scorrevole e riapparirà in un nuovo schermo.
La gamma delle attività selezionabili è ragionevolmente ampia: potete spostarvi in quattro direzioni, raccogliere e posare oggetti, caricare armi con vari tipi di munizioni e «attivare» gli oggetti (in questo caso l'effetto dipende dall'oggetto in questione). Attivare un pesce (in altre parole, mangiandolo) vi dà energia, mentre attivare degli esplosivi significa innescarli in modo che saltino dopo 30 secondi... ma sono tutte cose che si possono scoprire solo giocando. Se lo desiderate, potete assumere col joystick il controllo diretto di un personaggio e fargli ingaggiare delle sparatorie con le forze nemiche, ma è meglio non farlo se prima non avete trovato delle munizioni decenti.
Un'altra comoda caratteristica del gioco è la facoltà di immettere un'intera sequenza di ordini per un dato personaggio invece di dover aspettare l'esecuzione di un ordine prima di immettere il successivo. Ciò significa che potete impartire delle istruzioni a un personaggio e poi lasciarlo per passare il controllo a un altro, dato che come già in **Shadowfire** siete alla testa di altri quattro esseri.
La vicenda: il generale Zoff (che avete catturato se siete riusciti a finire **Shadowfire**) è riuscito a fuggire durante un atterraggio di fortuna su un pianeta sul quale infuria la guerra tra insettoidi e rettiloidi. Ciò che vi proponete è di allearvi agli insettoidi, schiacciare Zoff e infine trovare un'altra astronave. L'azione si svolge in un dedalo di sale sotterranee molto hi-tech.
Di per sé, l'animazione non è delle migliori, ma serve al suo scopo di mostrare ciò che sta succedendo. L'azione è veloce, e per chi lo desidera c'è un ottimo tema musicale che la accompagna.
Certo, è un gioco al quale bisogna abituarsi: contrariamente alle teorie, in realtà è molto più difficile abituarsi alle icone che ai comandi scritti. Si tratta però di un'avventura, e anche giungere a capire cosa si può fare con ciascun comando fa parte del divertimento. Una volta che ci si è fatta la mano, smettere di giocare è quasi impossibile!

Bruno Crimino

I, OF THE MASK

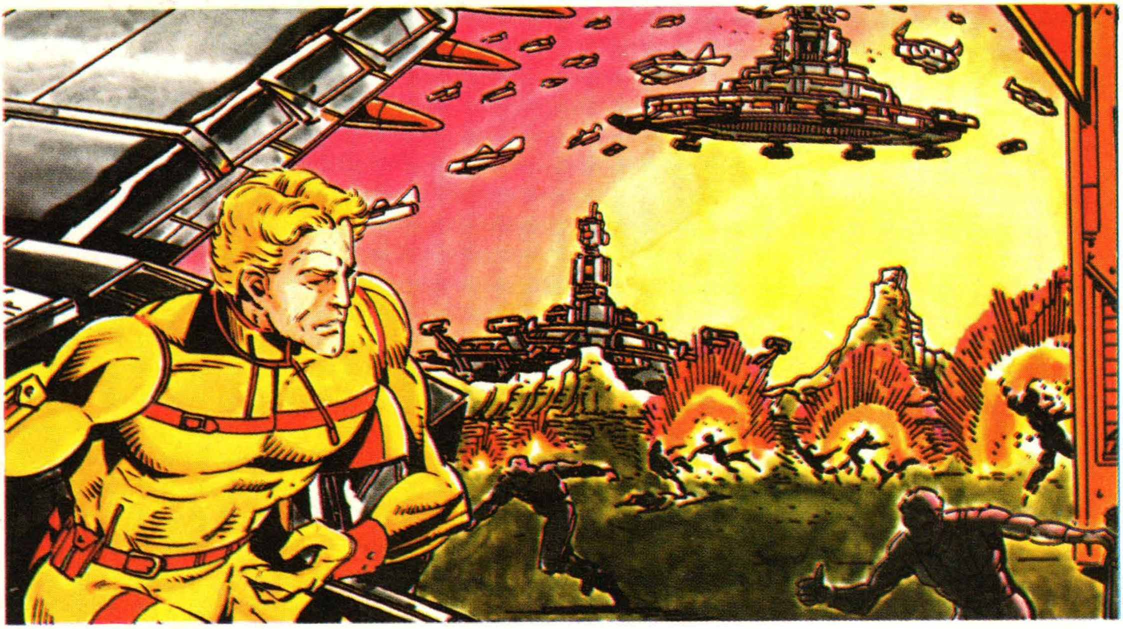


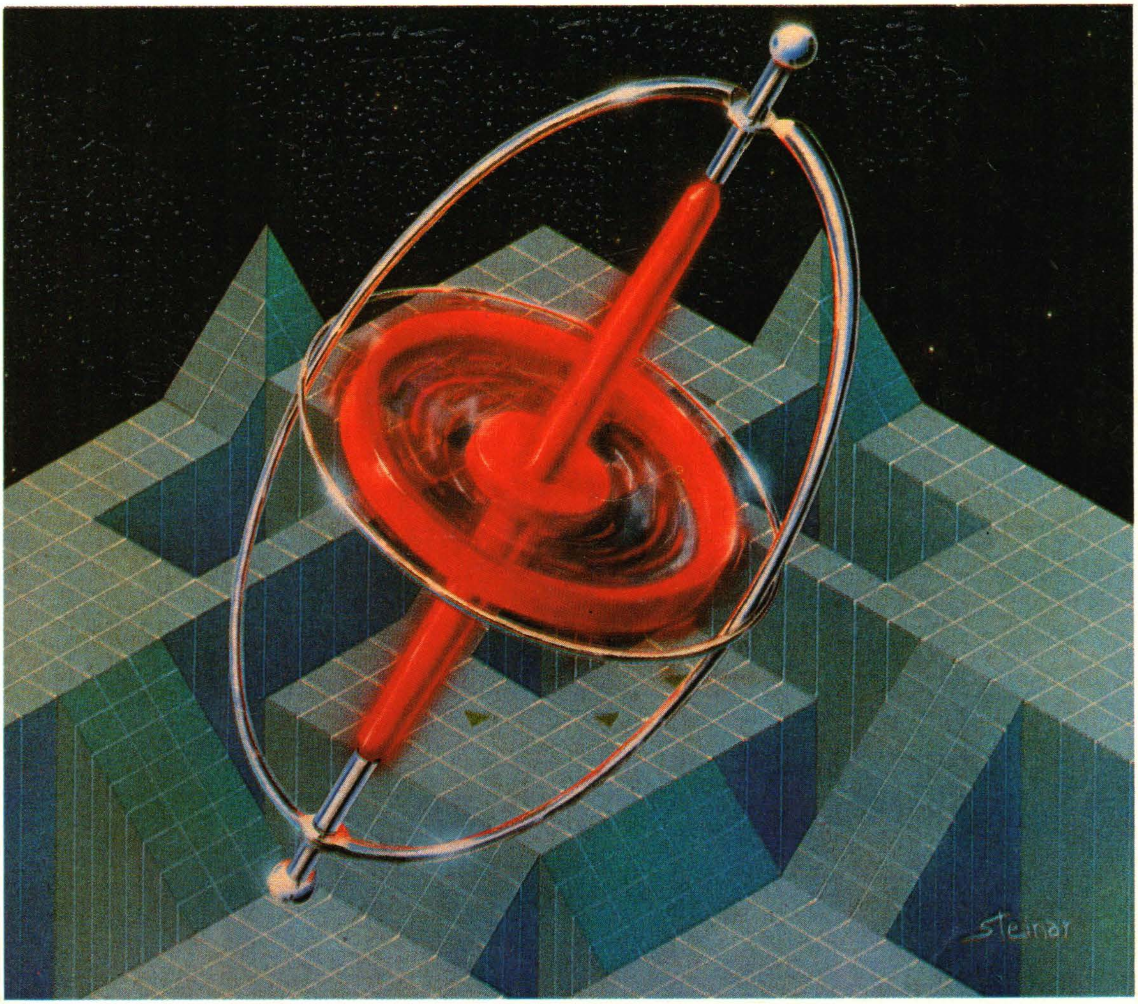
Sembra che Sandy White, l'uomo che ha rivoluzionato i videogiochi con **Ant attack**, voglia ripetere il colpo col surreale **I, of the mask**. Ancora una volta Sandy si è avventurato tra i misteri del 3D ed ha creato qualcosa di eccezionalmente originale, con una grafica che è tra le più singolari che si siano mai viste sullo Spectrum.
Ed ecco il gioco. Equipaggiati di una tuta a razzo, vi siete iscritti ai Giochi Spaziali del pianeta Newgama III, e ora vi trovate nel bel mezzo di un labirinto hitchcockiano dalle pareti bizzarramente inclinate in cui si annidano dei campi di forza. Il vostro compito è di ricostruire il robot perduto, la macchina più potente della galassia... tanto potente che i suoi creatori decisero di non assemblarne i pezzi, ma di nasconderli dentro dei cristalli, a loro volta nascosti nei vuoti (o «universi») del labirinto. Dovete cercare nel labirinto gli universi che contengono i cristalli: ciascun universo contiene tre cristalli sospesi. Uno solo di essi contiene una parte del robot; il secondo contiene delle munizioni per il vostro laser mentre il terzo vi teleporterà alle diverse parti del labirinto.
Scegliendo il cristallo giusto, vi si parerà davanti un enorme pezzo di robot: per ridurlo a dimensioni più trasportabili, dovrete bombardarlo di raggi laser. Man mano che le trovate, le parti appaiono in fondo allo schermo. L'ultima parte che occorre trovare è la maschera, che fluttua minacciosa di fronte a voi all'inizio di ciascun gioco e vi fa gli occhiacci dallo schermo, sfidandovi ad entrare nel labirinto.
Trovare subito la maschera può essere un guaio. Ci vuole un sacco di energia per portare a termine il gioco, e la perderete molto in fretta!
Ciò che eleva questo gioco al di sopra dei normali giochi da bar è la grafica, che si esprime al meglio nei cristalli, nelle parti del robot e nel labirinto.

TUTTI GLI SPORCHI TRUCCHI PER VINCERE A...

TIR NA NOG.
Per rendere invisibile Cuchulainn raggiungete Ion Liath e prendete la coppa e gli oggetti che stanno dietro le porte chiuse. Raggiungete poi la tavola di pietra e lasciate cadere gli oggetti. Sulla tavola si leggerà: W,N,E,N,E,7. Seguite queste indicazioni e lasciate cadere il badile. Riceverete così metà della torcia, l'altra metà è nella caverna di ghiaccio. Riunendo le due metà diventerete invisibili.

SKYFOX.
Tenete sempre d'occhio lo scanner. Un buon consiglio: fiondatevi in un settore calmo usando i postbruciatori e richiamate la mappa tattica del computer. Se i carri armati a terra sono ancora soltanto dei puntini neroazzurri all'orizzonte, distruggeteli con i cannoni prima che possano danneggiare gravemente lo schermo. Non sprecate i missili sui carri armati, risparmiateli per gli aerei. Se usate il pilota automatico, state attenti quando lo disinserite: è proprio in questo momento che appaiono i carri armati e gli aerei. I carri di solito appaiono a gruppi di cinque, mentre gli aerei sono mediamente quattro. Avvaletevi appieno del computer: usate le mappe tattiche e zumate sui loro settori per vedere cosa contengono. Se volete cimentarvi in un'invasione, sarà meglio che vi riforniate di missili prima di affrontare gli aerei e la nave-madre. In ogni caso, prima di attraversare la cappa di nuvole fate la scorta di carburante, scudi e missili.





BARRY MAC GUIGAN.
Se volete giungere al tredicesimo posto nella graduatoria mondiale, comportatevi così con i vostri avversari. Cannonball Corby: colpitelo al viso e allo stomaco.
Stringendolo in un angolo, dovreste riuscire a metterlo KO alla prima ripresa. Pedro Rameiz: sconfiggerlo è facilissimo. Basta continuare a colpirlo finché cade. John 'Kid' Cutter: combattete furiosamente per due riprese con lui, poi abbassate la guardia e lasciate che vi colpisca. In questo modo è lui (e non voi) a perdere le forze. Boom Boom Barnet: cercate di fargli calare le forze fino a 20 circa e poi spostate a sinistra il joystick. In questo modo, dovrebbe abbassare la guardia: state pronti a colpirlo. Flashy fenwick: facilissimo, proprio come Pedro!

GYROSCOPE.
I primi due livelli sono piuttosto facili, ma quando si arriva al primo schermo del terzo livello le cose si fanno un po' più difficili. Troverete uno stretto cornicione sul quale stanno due magneti: passate velocemente in mezzo ai due magneti, ma dopo rallentate, poiché facendo troppo velocemente la discesa correte il rischio di slittare sul vetro e finire oltre il bordo. Se siete riusciti ad arrivare fino a qui col vostro primo giroscopio, dovreste anche riuscire a precipitarvi subito nel riquadro. Se non ci riuscite, aspettate che il secondo alieno vada nell'angolo più lontano di destra e poi scattate. Fin qui non ci sono troppe difficoltà. Il primo schermo del quinto livello è uguale al coperchio della scatola: andate piano e pensateci due volte prima di muovervi!

I COMPATIBILI COMMODORE "SECONDA SERIE"

Dopo aver festeggiato al Salone di Hannover insieme alla stampa tecnica di tutto il mondo il 55.555esimo Pc 10 uscito dallo stabilimento tedesco di Braunschweig, la Commodore ha presentato al pubblico italiano in occasione del Secondo Pc Forum IBM i personal computer Pc 10 e Pc 20 Serie II.

Frutto di un programma di rinnovamento e sviluppo dei prodotti Ms-Dos Commodore, i due personal computer IBM-compatibili hanno migliori prestazioni e maggior capacità di memoria dei modelli precedenti e sono ancora più competitivi nel prezzo, grazie a una serie di innovazioni nella linea di produzione e nella politica commerciale della Commodore.

Dal punto di vista estetico i computer della Serie II, denominati Pc 10-II e Pc 20-II, non si distinguono dai precedenti modelli se non per il nuovo nome. Internamente, invece, le innovazioni sono sostanziali. Entrambi i modelli sono dotati di memoria Ram di 512 K e il Pc 20-II monta un disco rigido da 20 Mb. Questo hard disk appartiene a una nuova generazione di memorie di massa, caratterizzata dalla bassa produzione di calore. Per entrambi i modelli, inoltre, è stata riprogettata la disposizione della componentistica, e le due piastre circuitali principali sono state sostituite da un'unica piastra madre.

I Pc Serie II inoltre sono dotati di scheda supergrafica sviluppata appositamente per il Commodore AT. La scheda grafica è chiamata AGA (Advanced Graphic Adapter), possiede tutte le caratteristiche delle più diffuse schede grafiche per PC attualmente in commercio, e in più offre all'utente quattro diverse risoluzioni grafiche. Le quattro modalità permettono di ottenere sullo schermo di un PC Serie II una


Hallo,
sono il nuovo P.C. 10 della Commodore
commodore PC 10

grafica ad alta risoluzione, con 640x200 punti e 16 colori, un modo testo con 132x25 caratteri in 16 colori, un modo testo con 132x25 caratteri monocromatici, e una altissima risoluzione grafica con 720x348 punti in monocromatico. Inoltre la scheda grafica AGA dispone di un modo grafico speciale compatibile con i più noti pacchetti integrati tipo Lotus. la scheda grafica non richiede espansioni del Bios e ha dimensioni molto contenute (cm 23x10).

Il Bios Commodore di livello XT contiene una serie di routine di testing esteso, con messaggi di errore eccezionalmente esaurienti. All'atto dell'accensione del sistema, sullo schermo compaiono le locazioni delle interfacce parallela e seriale e gli adattatori per i giochi.

La serie II è in definitiva la giusta risposta Commodore alle ondate di sconti e ribassi provenienti da Taiwan e dalla Corea, che se in alcuni casi hanno ridotto i prezzi dei computer IBM-compatibili, non ne hanno certo migliorato le prestazioni. ●

SCHEDA TECNICA		PC 10 II	PC 20 II
UNITÀ CENTRALE:	· Microprocessori a 16 bit	8088	8088
	· Processore numerico	8087 opzionale	8087 opzionale
	· Campo indirizzi fino a	1 MB	1 MB
	· Frequenza di clock	4,77 MHz	4,77 MHz
MEMORIA:	· RAM	512 KB di serie	512 KB di serie
	· RAM espansione interna	640 KB	640 KB
	· ROM	8KB (BIOS)	8KB (BIOS)
INTERFACCE:	· Parallela (centronics)	Di serie	Di serie
	· Seriela (RS 232)	Di serie	Di serie
	· Interfaccia tastiera	Di serie	Di serie
	· Scheda video monocromatico/ colore AGA 80 caratteri 25 righe matrice 9x14	Di serie	Di serie
	· Hercules compatibile 720x348 Pixel		
	· IBM compatibile		
ESPANSIONI:	· Slot per schede (IBM compatibili) di cui 2 per schede video e disco rigido.	5	5
FLOPPY DISK DRIVE:	· 514 - 360 KB - Interfaccia FD alta velocità, max 4 drive	2	1
HARD DISK 20 MB:	· (PC 20), max 2 drive, velocità di trasferimento 500 KB/sec.	—	1
TASTIERA:	· Alfanumerica, 84 tasti, tastierino numerico 10 tasti funzione, versione italiana, tedesca, inglese, francese, ecc.	Di serie	Di serie
MONITOR:	· Monocromatico a fosfori verdi da 12 IN, P 39, larghezza di banda 20 MHz	Di serie	Di serie
RISOLUZIONE GRAFICA:	· 64 KByte monitor store		
	· 640x200 punti 16 colori		
	· 640x200 punti 4 colori		
	· 640x200 punti monocromatici		
	· 320x200 punti 16 colori		
	· 320x400 punti 4 colori		
	· 720x200 punti monocromatici		
SISTEMA OPERATIVO:		DOS 2,11	DOS 2,11
BIOS:		Routine di input/output 8 KB ROM, gestione interrup e caricamento dischetti	
DOS:		Viene caricato automaticamente dal dischetto. Gestione di file, interprete di stringa e di comandi. Versioni differenti a seconda della tastiera.	
BASIC:		GW Basic. Viene caricato dal dischetto. Compatibile con IBM Basic A. Comandi supplementari di programma.	

GIOCHI DI STRATEGIA

WATERLOO

Waterloo è un wargame per un solo giocatore, ben confezionato e con un libretto ben presentato che contiene tutte le informazioni necessarie a giocare il gioco, insieme a qualche suggerimento tattico e a qualche informazione storica.
Anche se non particolareggiato come quello di **Crusade in Europe** il libretto è facile ad usarsi ed ha una mappa allegata. Ambientato in uno dei più interessanti periodi per un wargame, il gioco è per un solo giocatore, vi dà il comando dell'esercito francese e attirerà specialmente chi cerca una sfida e i giocatori con esperienza, più che quelli da sale gioco.
Dissimile dall'ultimo wargame della Lothlorien, **The Bulge**, la grafica non si basa sugli standard da sala gioco, ma su simboli.
Anche se i cannoni e cavalli sarebbero sembrati carini sullo schermo, ci sono precisi vantaggi nel ricevere chiare informazioni sulle unità senza dover usare il cursore per distinguere un'unità dall'altra. Il controllo avviene con gli input della tastiera, e dà un'ampia gamma di opzioni di comando, e c'è sempre uno schermo pronto a ricordarvi le opzioni che avete scelto. Il movimento è rapido e semplice. Con i wargame di ogni computer gli elementi essenziali dipendono dall'«abilità» del vostro avversario computer e dalla variabilità del gioco.
Ci sono tre livelli di gioco e contro un com-



puterizzato comandante inglese a livello tre non sono stato in grado di azzeccare una vittoria che fosse una.
Il gioco permette anche di prendere il controllo di alcuni corpi dell'esercito francese e separare i corpi in gruppi di unità più piccole, ciascuna con i suoi ordini. Queste opzioni in diverse combinazioni permettono di rigiocare il tutto in modo diverso e aumentano moltissimo la giocabilità.
La mappa è di per sé chiara e concisa, solo leggermente più grande dello schermo.
Il suono, però è rudimentale.
In conclusione sento che **Waterloo** è una benvenuta aggiunta all'odierno mucchio di wargame che sembrano sbucare da ogni parte del mercato.
Mentre il gioco è sufficientemente impegnativo per il giocatore esperto, la facilità di dare al computer un parziale controllo del vostro esercito, può dare qualcosa in cui affondare i denti anche al principiante.
Decisamente un gioco che continuerò a giocare.

Cr. Bar.

ASSALTO A FORT STANLEY

«Rivivete il trionfo delle forze inglesi che andarono fino alle Falkland a combattere per la libertà di un pugno di loro compatrioti», dice l'etichetta della cassetta.
Ma in pratica si tratta di un gioco di battaglia in cerca di titolo. Potrebbe essere qualunque cosa. Assalto all'isola d'Elba, per esempio.
Comunque, per qualche motivo suo la Amsoft ha deciso di ambientarlo in mezzo agli ancora recenti guai del sud Atlantico. Dev'essere seccante per molta gente, che ha combattuto e sofferto per questo conflitto, assistere a questa forma di sfruttamento.
Il gioco si apre con voi al comando di una nave da guerra, che si avvicina a navi nemiche che impediscono l'accesso all'isola. Mentre cannoneggiate le navi, vi attaccano aerei nemici. C'è anche l'opzione di decollare dalla nave con un elicottero per affrontare l'aviazione nemica.
Il fine della missione è raggiungere l'isola e raccogliere le vostre truppe che vi hanno condotto un'azione di sabotaggio.

C. B.



GIOCHI OLIMPICI INVERNALI

WINTER GAMES

Winter sports è una compilation di otto giochi invernali: slalom, slalom gigante, discesa, hochey su ghiaccio, bob, biathlon, trampolino e pattinaggio. Ciascun gioco vi metterà alla prova contro un altro giocatore o contro il computer, a livello individuale o di squadra.

Gare di sci.
Pur con diverse gradazioni di difficoltà e diversi obiettivi, slalom, slalom gigante e discesa sono in ultima analisi percorsi in discesa a cui si aggiungono porte e paletti da superare col massimo della velocità e della grazia. La gara viene presentata da diverse angolazioni, e c'è un indicatore di controllo che, usato insieme all'indicatore di velocità, è utile per trovare il percorso più breve.

Biathlon.
È un misto di sci di fondo e di tiro al bersaglio. Si tratta di una gara a cronometro, e quindi ci vuole velocità, ma è anche importante avere una buona mira. Attenzione, però: prima di sparare assicuratevi che il fucile sia carico.

Pattinaggio.
È una gara di velocità a cronometro: voi contro il computer, oppure contro un secondo giocatore. Si può scegliere tra cinque distanze, dai 500 ai 10.000 metri.

Hockey su ghiaccio.
Anche in questo caso potete giocare contro il computer o contro un amico... meglio un amico, perchè il computer è tosto! Ogni partita si divide in tre tempi di cinque minuti. La grafica non è eccezionale e il ritmo del gioco non è certo frenetico, ma la simulazione è buona: ci sono i passaggi, i rimbalzi e le respinte... ma dove sono quegli scontri che sono il bello dell'hockey?

1 - Veduta aerea della pista, con le posizioni e gli spostamenti dei giocatori. Resta da vedere se sia davvero desiderabile occuparsi di schemi tattici nel bel mezzo del gioco.
2 - Attenzione all'attacco del computer: è carogna, e cercherà di andare in porta anche passando dietro i pali.
3 - Giocare è semplicissimo: il computer attiva automaticamente il giocatore più vicino al dischetto.
4 - Ecco i punteggi delle squadre... di solito il punteggio più alto è quello del computer!

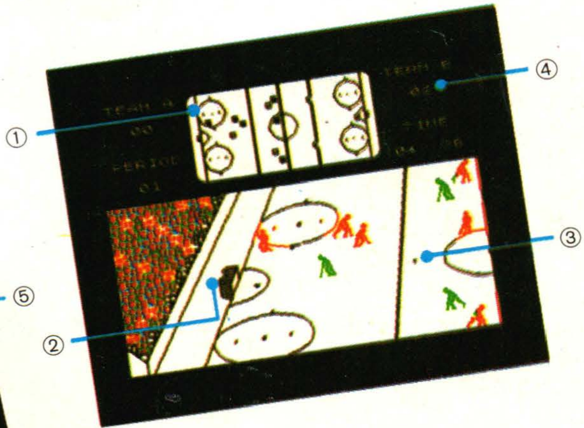
N.B.: La pista è sempre visibile solo parzialmente.

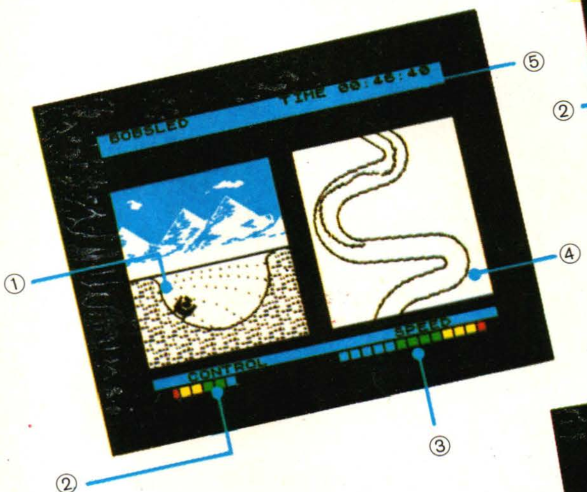
Bob.
Un giro della morte che vi mozzerà il respiro. Anche in questo gioco l'impiego di schermi multipli servirà a suggerirvi la miglior tattica di gioco.

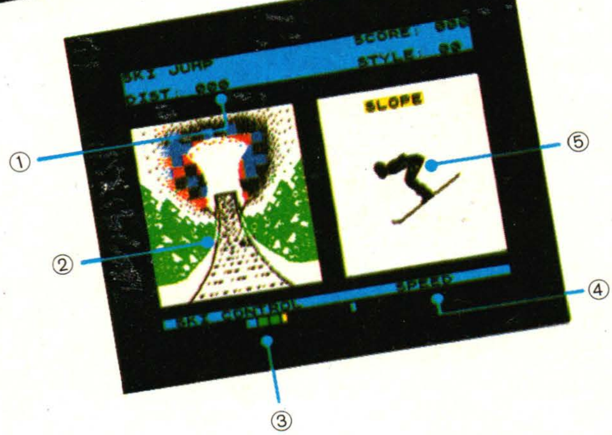
1 - Durante la gara vedrete schizzare attorno a voi le pareti della pista. Non andate troppo forte, però: correte il rischio di rovesciarvi, oppure di schiantarvi contro la parete.

2 - I controlli consentono di dominare la corsa del bob... e forse di arrivare al traguardo in un pezzo solo.
3 - Tenete d'occhio la velocità: chi esagera, finisce male.
4 - Questa veduta dall'alto permette di tener d'occhio il tracciato, che per fortuna non è troppo contorto.
5 - La velocità è importante, ma non serve a nulla senza precisione di manovra.

Trampolino.
Non è facile come sembra, e i punteggi vengono assegnati a secondo della distanza e dello stile. Librarsi nel vuoto con un paio di sci ai piedi non è la cosa più facile del mondo, e se non ci riuscirete sullo schermo apparirà una scena piuttosto cruenta.
1 - Sulle prime farete solo dei grandi scivoloni, ma non disperate! L'indicatore di distanza mostra la lunghezza del vostro salto.
2 - Mamma mia, che paura! Una delle maggiori difficoltà sta nel non cadere prima di arrivare in fondo al trampolino.
3 - I controlli servono ad indirizzare nella direzione giusta gli sci.
4 - Partite piano, poiché più veloci si fila più è facile cadere.
5 - Il punteggio per lo stile viene aggiudicato a secondo dell'eleganza della propria posizione in volo, e questo display è utile per controllarla.









VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo VIC 20 + registratore C2N + Joystick + 1 cartuccia + manuale d'uso + 200 giochi e utility in maggioranza in linguaggio macchina tutto a L. 250.000 trattabili scrivete o telefonate (ore pasti) a:
Antonio Arcucci - Via Giulio Cesare, 119 - Napoli - Tel. 081/625054

● Vendo VIC 20 neanche un anno con registratore e joystick + n. 1-6-11-16 di Program una cassetta di Playgames e imput n. 1 e una cassetta per usare il VIC prezzo fantastico 250.000 trattabili
Ivano Zenori - Via Arno n. 2 - Verona - Tel. 956575

● Vendo per causa cambio computer Commodore VIC 20 con registratore + 13 cassette + 7 cartridge; in tutto 66 Video game a sole L. 350.000 trattabili.
Luciano Dal Cortivo - Via Paolo Gaidano 103/3 - Torino - Tel. 304804

● Vendo espansione memoria da 3/8/16 K per sole 60.000 (telefonare dopo le ore 20.00)
Davide Bruzzi - Via Firenze n. 42 - Gallipoli - Tel. 22161

● Vendo per CBM 64 i più fantastici videogames per cassetta per es: Kung Fu / Ghostbusters / Hulk / Spiderman a L. 4.000. Telefonare dalle ore 15.00 alle ore 18.30.
Adriano Rossi - Via Felice Pocci, 52 - Roma - Tel. 5585275

● Vendo plotter 1520 (con imballo) un mese di vita a lire 320.000 (trattabili) corredata di una cassetta con 15 giochi in turbo tape / per informazioni telefonare ore pasti.
Versace Francesco - Via Giacomo Leopardi, 6 - Carmagnola (TO) - Tel. 011/9711630

● Vendo 150 giochi per C64 a L. 80.000 tra i più belli che ho, come Pit Stop I e II, Ghostbuster, Pole Position, Pitfall II, Karateka, Bruce Lee, Star Wars, Congo Bongo I, Donkey Kong II e altri, tutti per C 64. Telefonare a:
Andrea Mignone - Via Rorine 61/2 - Alba (CN) - Tel. 0173/ 682455

● Cerco Pallacanestro, Ganoalf, One on One, Raid over Moscow, Daley Thompson's Decathlon per CBM 64 su cassetta da scambiare con bellissimi giochi come: Scacchi, Calcio, Snoopy, Challenge etc. richiedere la lista.
Massimiliano Debenedetti - Via Montanti 9 - Forte dei Marmi (Lucca)

● Compro per CBM 64 i seguenti giochi: Spy Hunter, Bruce Lee, Pal. (tutto campo), simulatore di volo prezzo limite "8.000". Telefonare ore pasti a:
Bevilacqua Massimo - Via Pietro Elia - Brindisi - 882708

● Vendo VIC 20, più in salute che mai, con l'accompagnamento di vari giochi, tra cui una cartridge (The Count) al banale prezzo di 200.000 lire. Meglio di così!!? Telefonare o scrivere a:
Domesi Sandro - Via B. Eustacchio 6 - Collemarino (AN) - Tel. 071/883393

● Vendo più di 300 giochi ed utility per CBM 64, la grafica è sbalorditiva. Posseggo anche ultime novità: Paperino, Pyjamarama ecc. Ogni gioco L. 1.000. Annuncio sempre valido.
Bruno Di Gese - Via Celentano, 52 - 70121 Bari - Tel. 080/336778.

● Eccezzionale, vendo ultime novità con grafica stupenda per CBM 64 a prezzi stracciatissimi, tutto compreso. Spy Hunter, Rocky, View to a kill, Ghostbusters, Indiana Jones, Summer games I II e III, Raid ower Moscow e tanti altri da non scartare.
Sgarro Michele - Via Roma, 163 - Cerignola (FG) - Tel. 0885/26948.

● Vendo per CBM 64 più di 15 giochi, tra cui Pole position, Popeye, Mad doctor, Isola tesoro, Castello illusioni ecc., prezzi modici trattabili.
Astolfi Davide - Via Principi d'Acaia, 3 - Torino - Tel. 5572337.

● Straordinario!!! Vendo giochi per CBM 64 tra cui Rambo II, Exploding Fist, Summer Games e tanti altri a dei prezzi bassissimi.
Igor Galli - Via Piccola Atene, 10 - Sabbioneta (MN) - Telef. 0375/52356.

● Vendo CBM 64 + 2 joystick + registratore + drive + monitor Commodore + serie di dischi con giochi e utility + 300 giochi su cassetta. Tutto a L. 400.000.
Emilio Zago - Viale 3 Martiri, 77 - Rovigo - Tel. 0425/31866.

● Vendo favolosi giochi inglesi tra cui: Bruce Lee, Impossible mission, Entombed, Jy soc, a L. 4500 cad. Solo zona Veneto.
Lauretti Umberto - Via delle Industrie, 44 - 31030 Dosson - Tel. 0422/381133

● Vendo giochi per CBM 64. I giochi molto belli hanno un prezzo di L. 3.000 l'uno. Tutti gli altri L. 7.500 (alla decina). Le spese postali a carico del destinatario.
Zani Luca - Via Trieste, 1 - Brandizzo (TO) - Tel. 9138315.

● Vendo giochi per CBM 64 in cassetta, ne possiedo circa 650 tra cui: Wizard's lair, Rescue on Fractalus, Wizzard dry, Who dares wins II, Frankie goes to Hollyvood, World cup 2, Amazzon Warrior ecc. Il prezzo per ogni gioco è dalle 1.000 alle 4.000.
Andrea D'Amico - Via Paola Falconieri, 110 - 00152 Roma - Tel. 06/5314083.

● Vendo a L. 500 cad. (eventualmente scambio) circa 100 prog. per CBM 64 tra cui: Tennis, Hunch Back, Calcio, Decathlon, Basket, Neptun, Falcon Petrol I e II ecc. Inviare lista per scambi.
Marco Salvagio - Via Reg. Siciliana, 12 - Canicattì (AG) - Tel. 0922/852506.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi (solo su cassetta): Donkey Kong, Pacman, Olimpiadi, Zaxxon, Formula 1, Sabre Wulf, Starstrike, Knight lore, Alien, Underwude. Chi avesse questi giochi sarei disposto a scambiarli con i miei.
Mirko Pellegri - Via G. Agnesi, 7 - Monza - Tel. 039/367310.

● Commodore Club Gorizia vende e trova ultime novità di giochi e utility tra cui: Raid on bungeling bay, Strip poker II, Summer

game III, B.C. II, su disco o nastro. Richiedere lista gratis.
Braidot Andrea - V. Brig. Toscana, 30 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/87326.

● Vendo scambio giochi per Commodore 64 (+ di 1500) a L. 1.000 cadauno. Tra cui: Summer Games II, Beach Head II, Karate (5 tipi), Blogger to Hollywood, Staff of Karnat III. Vendo anche molti simulatori di volo.
Simonelli Franco - Via delle Ginestre, 5 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9206965.

● Vendo per CBM 64 giochi dalla superba risoluzione grafica: Ghostbusters, Rocky Orror Show, Winter games, Indiana Jones, Mario Bros, Spy vs Spy, Mission Impossible II, Tarzan II a prezzi molto bassi. Telefonare ore pasti.
Preziuso Mimmo - Via Magna Grecia, 1/A - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/25898.

● Vendo per CBM 64 ultime novità tra le quali: Commando, Rambo II, Summer games I e II, Football manager, Robin Hood, Shadowfire, Way of exploding fist, Speed king, School gaze, Hyper sport, Frankie Bruno boxing, The staff of Karnat I II e III, inoltre cerco Dragons lair su cassetta (se possibile).
Emanuele Conti Vecchi - Via Cassia, 240 - Roma - Tel. 3283915.

● Vendo per CBM 64 e 128 stupendi giochi (fra i quali: Hercules, Ghostbusters, Impossible mission, Spy hunter e alcuni giochi di «Super G» come Alfabeto pazzo) a L. 2500 cad. programmi come Sam reciter, Word processing, Music machine a L. 1500 cad. Vendo anche una cassetta con 40 giochi a sole L. 40.000. Approfittatene.
Roberto Casoli - Via Cingoli, 4/A - 60128 Ancona - Tel. 071-83282.

● Vendo tra i migliori giochi per Spectrum 48 K a L. 1.000 come: Popeye, Exploding fist, Grand national, Hyper sports (konami), Rocky ecc.
Vittorio Rulli - Via Emmanueli, 27 - Piacenza - Tel. 0523/26419.

● Vendo moltissimi videogames: Tour de France, GI Joe, Racing construction set, Frankie goes to Hollywood, Beach Head 2, Rx stop 2, karateka e Einter games. Compro ultimissime novità. Disposto a fare scambi e a super sconti.
Arnod Sandro - Via Alessi, 7 - Aosta - Tel. 0165/553414.

● Cerco stampante Seikosha GP 550A + interfaccia RS 232.
Torelli Andrea - Corso Garibaldi, 12 - 46100 Mantova - Tel. 0376/360982.

● Se possiedi un CBM 64 non puoi non far parte del «CBM Soft Club Monza» nel quale potrai scambiare i tuoi programmi con tanti amici. L'iscrizione è gratuita!
Aldrighetti Davide - Via Val Imagna, 6 - 20052 Monza.

● Vendo per CBM 64 oltre 3.000 video giochi tra cui: Dragons Lair (6 dischi) Space Ace (5 dischi) Fire Forx (2 dischi) catch (3 dischi) Impossible mission II, Rambo, GI Joe II ed i migliori giochi su nastro disponibili sul mercato.
Gagliano Giuseppe - Piazza Rosario, 9 - Sassari - Telef. 079/230572.

● Vendo giochi per CBM 64 tipo: Rambo, Summer games ecc a L. 1.500 l'uno su disco e nastro. ogni 10 giochi acquistati 2 in omaggio (a scelta) vendo cassette con 20-30 giochi. Scambio giochi mancanti. Meglio scrivermi perchè durante il giorno non sono reperibile.
Alberto Orsini - Viale Gramsci, 359 - Modena - Tel. 059/313454.

● Compro giochi per CBM 64 come: Ghostbusters, Bruce Lee, Mario Bros, Box, Raid over Moscow, Winter games (Olimpiadi Invernali), Missione Impossible, Quo vadis, Indiana Jones, Select I e II. Se avete uno di questi giochi telefonatemi.
Massimo Bossi - Via del Giglio, 20 - Figline Valdarno (FI) - Tel. 055/959619.

● Cerco amici Commodoristi (Genovesi possibilmente) per simpatici e interessanti scambi di giochi. Ne ho oltre 300. Posseggo duplicatore universale sicuro al 100%
Lombardi Paolo - Salita P. Toccanelli, 1/3 - Genova-Sestri P. - Tel. 627497.

● Per C.64. Volete ricevere tutte le ultime novità direttamente dall'Inghilterra e dagli U.S.A.? Soft-Hardware in anteprima a casa vostra, garanzia di funzionamento al 100%. Floppy a L. 5.000 la facciata con le ultime di software. Hardware: Speddos, Mach 5, Isepic... richiedi catalogo. Cerco distributori vendita in città esclusività assoluta.
Mauro Soft - c/o Forum - Cassino - Tel. 0776/24231.

● Vendo per CBM 64 giochi su disco e cassetta a L. 2.000 cad. tra i quali: James Bond 007, The way of the exploding fist, Frank Brund's boxing, Raid on bungeling bay, Strip poker, World championship boxing, Gi-Joe, Winter games, Los Angeles '84, Summer Games I e II, Beach head I e II, Rollerball, Impossible mission, Ghostbusters, Pitstop II, ecc. Richiedete la lista (gratis) ed eventualmente ordinate un minimo di 3 giochi.
Ciano Massimo - C.so Vittorio Emanuele III, 16 - Torre Annunziata (NA) - Tel. 081/8616869.

● Cerchiamo soci per il nuovissimo C.64 Club. Chi volesse iscriversi invii L. 5.000 in vaglia postale e riceverà la tessera, le istruzioni del Club e alcuni giochi in omaggio su nastro.
Francesco e Luigi Taurino - Via P. Vincenti, 5 - Lecce - Tel. 0832/57580.

● Vuoi giochi nuovissimi per il C.64 come Boxing Activision, Terror's castle I e II, Impossible mission II, Tour de France, Strep poker I II III e IV in italiano, Super Zaxxon? Tutti su cassetta. Ho altri 800 programmi + 100 utility che scambio.
Antonio Lamberti - Via Indipendenza, 27 - 84100 Salerno - Tel. 089/225847.

● Vendo + di 700 giochi. Ho qualsiasi programma per CBM 64 sia su disco che su cassetta. Vendo inoltre Frankie Goes to Hollywood a L. 3.000/5.000 solo su disco. Telef. dalle 10 alle 13. Annuncio sempre valido.
Alberto Ticozzi - Via Sosso, 82 - Casale Monferrato (AL) - Tel. 0142/53550.

● Vendo, compro, scambio giochi per C.64. Tra i miei giochi ci sono: Summer games I e II, Pitstop I e II, Spy vs Spy II e molti altri.
Giorgio Sperati - Corso Bramante, 58 ter - Torino - Tel. 633504.

● Vendo giochi per CBM 64. Oltre 300 video-games su disco o nastro. Prezzi ottimi.
Nieddu Adriano - Corso Moncalieri, 1 - Torino - Tel. 011/888154.

● Compro programmi per CBM 64 come Karaté, Lupen III, Pitstop II, Bruce Lee, Impossible mission, Football manager, Raid over Moscow. Scambio anche programmi come H.E.R.O., Zaxxon, Miner 2049 ER, Ghostbuster. Telefonare ore pasti.
Marco Bernabè - Via Montia, 35 - Carrara (MS) - Tel. 0585/74684.

● Cerco giochi Dragon's lair, Punch out, Space age per CBM 64, non importa se su disco o nastro purché abbiano la stessa grafica. Cerco anche sprotettore e programma per passare da disco a nastro. Telefonare dopo le ore 21.

Paolo Marin... Settembrini, 15/A - Canosa (BA) - Tel. 0883/61657.

● Vendo giochi su disco e cassetta a L. 3.000 l'uno, tra questi: Rambo II, Gi-Joe, Track amfield I e II, Ponckaut, Karateka, Space pilot, Summer games I e II, Winter games, Gremlins, Spiderman, Frankie go to Hollywood, cambio con Dragon's lear, Space ape. Chiamare ore pasti.
Michele Salvadorini - Via Poerio, 7 - 56100 Pisa - Tel. 050/41281.

● Vendo giochi per CBM 64 a sole L. 500 cadauno tra i quali: Calcio Replay, Mario Bross, The boss, Great american, Tapper ecc.. Speditemi anche L. 2.000 per francobolli e cassetta. Telefonatemi dalle 13,30 alle 14,30.
Stefano Villani - Via dei Bersaglieri, 36 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/38218.

● Vendo Dragon's lair, Last V8, Fight night, D-Day, Kung Fu Master, Gi-Joe, Command I II e III, Heist, Tour de France, A wiew to ricill, Raid over Moscow, Zorro transformers. Attenzione «print shop I e II» (per fare giornali con infiniti caratteri e grandezze) Normalizer (per fare stampare qualunque tipo di disegnatore (Koala doddle, ecc.)) persino foto digitalizzate.
Francesco - Tel. 081/8905250.

● Cerco amici con cui scambiare giochi per il Commodore 64. Richiedo massima serietà.
Amato Umberto - Via Arzaga, 11 - Milano - Tel. 02/4153555.

● Vendo Commodore 64 + Registratore + 1 Joystick tutto a L. 450.000. Inoltre vendo anche cassette per CBM 64 a L. 5.000 cadauna.
Marcello Cangialosi - Via Medaglie d'Oro, 80 - Taranto - 334981.

● Vendo programmi per Commodore 64 a prezzi ragionevoli, a partire da L. 3.000 in su. Esempi: Summer games III, Karate, Impossible mission, ecc. (solo su cassetta). Inoltre nel periodo natalizio ogni 3 programmi 1 gratis.
Barsato Mario - Via Epana nuova, 215A - Napoli - Tel. 7280998.

● Vendo per CBM 64 ultime novità su cassetta tra cui: Bruce Lee, Computer Baseball, Ghostbusters, Summer games I e II, Impossible mission, Raid over Moscow, Spy vs Spy, Spy hunter, Entombed, Staff of karnath, Rambo, Transformers, Exploding fist, Rocky, Indiana Jones, Kung Fu masters. Cadauno L. 5.000 a parte le ultime novità. Vendo 45 giochi a L. 40.000.
Aucello Emanuele - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853.

● Vendo per Commodore 64 programmi in linguaggio macchina su disco o cassetta. Tutte le ultime novità (giochi, utility, copiatori e gestionali) prezzi inferiori a L. 1.000 cadauno. Possibilità vendite postali anche contro assegno. Richiedere lista.
Sergio Fusero - Via Barbaro, 17 - 10143 Torino - Tel. 011/8224287.

● Vendo-scambio i migliori giochi per CBM 64 come: Exploding fist, Ghostbusters, Raid over Moscow, Pitstop II, 4 tipi di Strip Poker, Rollerball e molti altri. Cerco Battlezone e Sentinell. Posseggo unità nastri.
Riccardo Alessandri - Via Flaminia, 344 - Roma - Tel. 393597.

● Vendo a prezzo eccezionale giochi bellissimi su nastro (Summer games I e II, Winter games, Space ace, Missione impossibile

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Program e Special Program, presso SIPE, via Ausonio 26, 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 22**

VENDO **COMPRO** **CERCO** **TROVO**

....

....

....

....

Nome .... **Indirizzo** ....

Città .... **Telefono** .... **Anni** ....

...ti.
...nini,
...087.
... migliori
... II III e IV,
... 's boxing,
Su... I e II, Hockey, Baseball III per cassetta).
Zanetti Matteo - Via Magazol 6/B - Rovereto (TN) - Tel. 0464/412208.

● Vendo per C.64 giochi su cassetta tra i quali: Rollerball, Arabian Night, Karatè, Spy vs Spy II, Scuola pazza ecc a L. 5.000 ciascuno. Inoltre cerco Dragon's Lair, Winter Games e Two on Two. Lista gratis.
Caruso Santo - Largo Basilicata, 12 95122 Catania - Tel. 095/363522.

● Lo staff di «War Games» non ha nulla da invidiare alla sala giochi e propone ai soci assolute novità made in U.S.A. per CBM 64.
Ciucci Massimo - Contrada camporota - Treia - Tel. 561168.

● Vendo cassetta con 60 giochi tutti col Turbo Tape a L. 50.000 tra cui: Hunch back, Pooyan, Hanburger, B.C., Jump man s. r., Burning Rubber, Giruss, Donkey Kong, Night mission, Winbledon e altri fantastici giochi. In regalo il turbo tape.
Romeo Maurizio - Viale Piave, 28 - Milano - Tel. 9966295.

● Vendo + di 200 giochi per C.64 a L. 1.000 cad. tra cui: Decathlon, Vega, Blue max, Crax runner, Planet rover, ecc. Cerco a prezzo conveniente programma che trasforma il C.64 in Spectrum 48 K.
Marco Apicella - Via E. Talamo, 63 - Cava dei Tirreni (SA) - Tel. 089/466229.

Paolo Marina... Settembrini, 15/A - Canosa (BA) - Tel. 0883/61657.

● Vendo giochi su disco e cassetta a L. 3.000 l'uno, tra questi: Rambo II, Gi-Joe, Track amfield I e II, Ponckaut, Karateka, Space pilot, Summer games I e II, Winter games, Gremlins, Spiderman, Frankie go to Hollywood, cambio con Dragon's lear, Space ape. Chiamare ore pasti.
Michele Salvadorini - Via Poerio, 7 - 56100 Pisa - Tel. 050/41281.

● Vendo giochi per CBM 64 a sole L. 500 cadauno tra i quali: Calcio Replay, Mario Bross, The boss, Great american, Tapper ecc.. Speditemi anche L. 2.000 per francobolli e cassetta. Telefonatemi dalle 13,30 alle 14,30.
Stefano Villani - Via dei Bersaglieri, 36 - 48100 Ravenna - Tel. 0544/38218.

● Vendo Dragon's lair, Last V8, Fight night, D-Day, Kung Fu Master, Gi-Joe, Command I II e III, Heist, Tour de France, A wiew to ricill, Raid over Moscow, Zorro transformers. Attenzione «print shop I e II» (per fare giornali con infiniti caratteri e grandezze) Normalizer (per fare stampare qualunque tipo di disegnatore (Koala doddle, ecc.)) persino foto digitalizzate.
Francesco - Tel. 081/8905250.

● Cerco amici con cui scambiare giochi per il Commodore 64. Richiedo massima serietà.
Amato Umberto - Via Arzaga, 11 - Milano - Tel. 02/4153555.

● Vendo Commodore 64 + Registratore + 1 Joystick tutto a L. 450.000. Inoltre vendo anche cassette per CBM 64 a L. 5.000 cadauna.
Marcello Cangialosi - Via Medaglie d'Oro, 80 - Taranto - 334981.

● Vendo programmi per Commodore 64 a prezzi ragionevoli, a partire da L. 3.000 in su. Esempi: Summer games III, Karate, Impossible mission, ecc. (solo su cassetta). Inoltre nel periodo natalizio ogni 3 programmi 1 gratis.
Barsato Mario - Via Epana nuova, 215A - Napoli - Tel. 7280998.

● Vendo per CBM 64 ultime novità su cassetta tra cui: Bruce Lee, Computer Baseball, Ghostbusters, Summer games I e II, Impossible mission, Raid over Moscow, Spy vs Spy, Spy hunter, Entombed, Staff of karnath, Rambo, Transformers, Exploding fist, Rocky, Indiana Jones, Kung Fu masters. Cadauno L. 5.000 a parte le ultime novità. Vendo 45 giochi a L. 40.000.
Aucello Emanuele - Via Roma, 84 - 71042 Cerignola (FG) - Tel. 0885/22853.

● Vendo per Commodore 64 programmi in linguaggio macchina su disco o cassetta. Tutte le ultime novità (giochi, utility, copiatori e gestionali) prezzi inferiori a L. 1.000 cadauno. Possibilità vendite postali anche contro assegno. Richiedere lista.
Sergio Fusero - Via Barbaro, 17 - 10143 Torino - Tel. 011/8224287.

● Vendo-scambio i migliori giochi per CBM 64 come: Exploding fist, Ghostbusters, Raid over Moscow, Pitstop II, 4 tipi di Strip Poker, Rollerball e molti altri. Cerco Battlezone e Sentinell. Posseggo unità nastri.
R...ardo Alessandri - Via Flami... ...4 - Roma - Tel. 393597.

● ... a prezzo eccezionale ...issimi su nastro (Sum... ... e II, Winter games, ...ssione impossibile

Tagliando da compilare e spedi... alla redazione di Program e Spec... presso SIPE, via Ausonio 26, 20...

(cancellare i settori che non interessano) **SPECI...**

VENDO **COMPRO** **CERCO**

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**..........

Città.................................... **Telefono**..........

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME